

【公報種別】特許法第 17 条の 2 の規定による補正の掲載

【部門区分】第 1 部門第 2 区分

【発行日】平成24年11月15日 (2012.11.15)

【公開番号】特開2012-81364(P2012-81364A)

【公開日】平成24年4月26日 (2012.4.26)

【年通号数】公開・登録公報2012-017

【出願番号】特願2012-21546(P2012-21546)

【国際特許分類】

A 6 3 F 5/04 (2006.01)

【F I】

A 6 3 F 5/04 5 1 2 A

A 6 3 F 5/04 5 1 2 C

A 6 3 F 5/04 5 1 2 Z

【手続補正書】

【提出日】平成24年9月28日 (2012.9.28)

【手続補正 1】

【補正対象書類名】特許請求の範囲

【補正対象項目名】全文

【補正方法】変更

【補正の内容】

【特許請求の範囲】

【請求項 1】

遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

遊技を進行させる際に操作される操作手段と、

前記操作手段の操作を受け付ける操作受付手段と、

所定の有効期間において前記操作手段の操作が受け付けられたことに応じて遊技を進行させる制御を行うとともに、少なくとも該遊技の進行に基づく制御情報を送信する遊技制御手段と、

受信した前記制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記有効期間中であるか否かに関わらず、前記操作手段の操作状態を示す操作制御情報を前記制御情報として前記演出制御手段に対して送信する操作制御情報送信手段を含み、

前記演出制御手段は、

前記操作制御情報を第 1 の時期に受信した後、予め定められた期間にわたり該第 1 の時期に受信した操作制御情報が示す前記操作手段の操作状態と異なる操作状態を示す前記操作制御情報を受信しない場合に前記第 1 の時期に受信した操作制御情報が示す前記操作手段の操作状態を第 1 の確定検出状態とし、該第 1 の時期よりも前の第 2 の時期に操作制御情報を受信した後、前記予め定められた期間にわたり該第 2 の時期に受信した操作制御情報が示す前記操作手段の操作状態と異なる操作状態を示す前記操作制御情報を受信しない場合に前記第 2 の時期に受信した操作制御情報が示す前記操作手段の操作状態を第 2 の確定検出状態とし、前記第 1 の確定検出状態が示す操作状態を前記第 2 の確定検出状態が示す操作状態と比較して変化している場合に、前記操作手段の操作状態の変化を判定する操作状態変化判定手段と、

前記所定の有効期間以外の期間における前記操作状態変化判定手段の判定結果に応じて

演出を行う操作演出を実行するか、該操作演出とは異なる特定演出を実行するかを決定する演出決定手段と、

前記演出決定手段の決定後、該演出決定手段による決定結果を報知する決定結果報知演出を実行する決定結果報知演出実行手段と、

を含み、

前記決定結果報知演出実行手段は、前記決定結果報知演出の開始後前記決定結果が報知される前に中止操作がされた場合に、実行中の前記決定結果報知演出を中止する演出中止手段を含み、

前記演出制御手段は、前記決定結果報知演出にて前記操作演出を実行する旨が報知された場合に前記操作演出を実行し、前記決定結果報知演出にて前記操作演出を実行しない旨が報知された場合及び前記決定結果報知演出が中止された場合に前記特定演出を実行する演出実行手段をさらに含む

ことを特徴とするスロットマシン。

【手続補正 2】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 0 8

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 0 8】

上記課題を解決するために、本発明の請求項 1 に記載のスロットマシンは、

遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な可変表示装置に表示結果が導出されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシンであって、

遊技を進行させる際に操作される操作手段と、

前記操作手段の操作を受け付ける操作受付手段と、

所定の有効期間において前記操作手段の操作を受け付けられたことに応じて遊技を進行させる制御を行うとともに、少なくとも該遊技の進行に基づく制御情報を送信する遊技制御手段と、

受信した前記制御情報に基づいて演出の制御を行う演出制御手段と、

を備え、

前記遊技制御手段は、前記有効期間中であるか否かに関わらず、前記操作手段の操作状態を示す操作制御情報を前記制御情報として前記演出制御手段に対して送信する操作制御情報送信手段を含み、

前記演出制御手段は、

前記操作制御情報を第 1 の時期に受信した後、予め定められた期間にわたり該第 1 の時期に受信した操作制御情報が示す前記操作手段の操作状態と異なる操作状態を示す前記操作制御情報を受信しない場合に前記第 1 の時期に受信した操作制御情報が示す前記操作手段の操作状態を第 1 の確定検出状態とし、該第 1 の時期よりも前の第 2 の時期に操作制御情報を受信した後、前記予め定められた期間にわたり該第 2 の時期に受信した操作制御情報が示す前記操作手段の操作状態と異なる操作状態を示す前記操作制御情報を受信しない場合に前記第 2 の時期に受信した操作制御情報が示す前記操作手段の操作状態を第 2 の確定検出状態とし、前記第 1 の確定検出状態が示す操作状態を前記第 2 の確定検出状態が示す操作状態と比較して変化している場合に、前記操作手段の操作状態の変化を判定する操作状態変化判定手段と、

前記所定の有効期間以外の期間における前記操作状態変化判定手段の判定結果に応じて演出を行う操作演出を実行するか、該操作演出とは異なる特定演出を実行するかを決定する演出決定手段と、

前記演出決定手段の決定後、該演出決定手段による決定結果を報知する決定結果報知演出を実行する決定結果報知演出実行手段と、

を含み、

前記決定結果報知演出実行手段は、前記決定結果報知演出の開始後前記決定結果が報知される前に中止操作がされた場合に、実行中の前記決定結果報知演出を中止する演出中止手段を含み、

前記演出制御手段は、前記決定結果報知演出にて前記操作演出を実行する旨が報知された場合に前記操作演出を実行し、前記決定結果報知演出にて前記操作演出を実行しない旨が報知された場合及び前記決定結果報知演出が中止された場合に前記特定演出を実行する演出実行手段をさらに含む

ことを特徴としている。

本発明の手段 1 に記載のスロットマシンは、

遊技用価値を用いて 1 ゲームに対して所定数の賭数を設定することによりゲームが開始可能となるとともに、各々が識別可能な複数種類の図柄を変動表示可能な可変表示装置（リール 2 L、2 C、2 R）に表示結果が導出表示されることにより 1 ゲームが終了し、該可変表示装置に導出表示された表示結果に応じて入賞が発生可能とされたスロットマシン（スロットマシン 1）であって、

遊技を進行させる際に操作される操作手段（1 枚 B E T スイッチ 5、M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 1 0）と、

前記操作手段（1 枚 B E T スイッチ 5、M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 1 0）の操作を受け付ける操作受付手段と、

所定の有効期間において前記操作手段（1 枚 B E T スイッチ 5、M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 1 0）の操作が受け付けられたことに応じて遊技を進行させる制御を行うとともに、少なくとも該遊技の進行に基づく制御情報（コマンド）を送信する遊技制御手段（メイン制御部 4 1）と、

受信した前記制御情報（コマンド）に基づいて演出の制御を行う演出制御手段（サブ制御部 9 1）と、

を備え、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、前記受信した制御情報（コマンド）に応じて演出を実行する演出実行制御手段を含み、

前記遊技制御手段（メイン制御部 4 1）は、前記有効期間中であるか否かに関わらず、前記操作手段（1 枚 B E T スイッチ 5、M A X B E T スイッチ 6、スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R、精算スイッチ 1 0）の操作が受け付けられる毎に、該操作手段の操作がなされた旨を示す操作制御情報（操作検出コマンド）を前記制御情報（コマンド）として前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）に対して送信する操作制御情報送信手段を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有効期間中以外、すなわち遊技の進行の制御に直接関わらないタイミングで操作手段の操作が受け付けられた場合にも、遊技制御手段が演出制御手段に対して操作手段の操作がなされた旨を示す操作制御情報を送信するため、遊技の進行の制御と一致したタイミングに加えて、遊技の進行の制御に直接関わらないタイミングで演出を実行することができる。すなわち、有効期間外で操作された操作手段の操作を利用して演出を実行できるので、演出のタイミングに多様性を持たせることができる。

尚、所定数の賭数とは、少なくとも 1 以上の賭数であって、2 以上の賭数が設定されることや最大賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。また、複数の遊技状態に応じて定められた賭数が設定されることでゲームが開始可能となるようにしても良い。

また、制御情報及び操作制御情報とは、遊技制御手段の制御状態を示す情報であっても良いし、演出制御の指定や指示を示す情報であっても良い。

【手続補正 3】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0009

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0009】

本発明の手段 2に記載のロットマシンは、手段 1に記載のロットマシンであって、前記操作制御情報送信手段は、前記操作手段（1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10）の操作が前記有効期間中に受け付けられたか否かを特定可能な前記操作制御情報（操作検出コマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部91）に対して送信することを特徴としている。

この特徴によれば、演出制御手段が、操作制御情報から該操作制御情報が示す操作手段の操作が有効期間中に受け付けられたか、有効期間外に受け付けられたか、を特定できるため、操作手段の操作が前記有効期間中に受け付けられたか否かに応じて適切な演出を実行することができる。

【手続補正 4】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0010

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0010】

本発明の手段 3に記載のロットマシンは、手段 1または2に記載のロットマシンであって、

前記操作受付手段は、前記操作手段（1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10）の操作状態の変化を検知する操作状態検知手段を含み、

前記操作制御情報送信手段は、前記操作状態検知手段が前記操作状態の変化（ONからOFF、OFFからON）を検知したときに、該変化後の操作状態を示す操作状態変化情報（操作検出コマンド）を前記操作制御情報として送信し、

前記演出制御手段は、前記操作状態変化情報（操作検出コマンド）が示す前記操作手段（1枚BETスイッチ5、MAXBETスイッチ6、スタートスイッチ7、ストップスイッチ8L、8C、8R、精算スイッチ10）の操作状態に基づいて該操作手段が操作されているか否かを判定する操作判定手段を含み、

前記演出実行制御手段は、前記操作判定手段の判定結果に基づいて演出を実行することを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御手段は、操作手段の操作状態に変化があったときに、変化後の操作状態を示す操作状態変化情報を操作制御情報として演出制御手段に対して送信するのみで、演出制御手段が、遊技制御手段から送信された操作状態変化情報が示す操作手段の操作状態に基づいて操作手段が操作されているか否かを判定し、その判定結果に基づいて演出を実行できる。このため、遊技制御手段は、操作制御情報を送信するにあたって、操作手段の操作状態から当該操作手段が操作されているか否かの判定を行う必要がなく、遊技制御手段の制御負荷を軽減することができる。

【手続補正 5】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0011

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0011】

本発明の手段 4に記載のロットマシンは、手段 1～3のいずれかに記載のロットマ

シンであって、

前記演出実行制御手段は、前記有効期間外に前記操作手段（スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）の操作に応じて内容の変化する操作演出（疑似リールゲーム）を実行する操作演出実行制御手段を含み、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、前記操作演出（疑似リールゲーム）において前記操作手段（スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）の操作がなされたときに、該操作演出（疑似リールゲーム）において前記操作手段（スタートスイッチ 7、ストップスイッチ 8 L、8 C、8 R）の操作がなされなかったときよりも前記遊技を進行させるに際して有利となる有利演出（設定値を示唆する連続演出 A）を実行する有利演出実行手段を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、有効期間外、すなわち遊技の進行の制御に直接関わらないタイミングで操作手段の操作がなされたときには、操作手段が操作されなかったときに比較してゲームを進行させるに際して有利となる有利演出が実行されるので、ゲームを進行させるに際して有利となる有利演出を得るためには、積極的に操作手段の操作を行なう必要がある、操作演出中に遊技者が操作手段の操作を行うことへの意欲を高めることができる。

【手続補正 6】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0 0 1 2

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0 0 1 2】

本発明の手段 5に記載のスロットマシンは、手段 1 ~ 4のいずれかに記載のスロットマシンであって、

前記遊技制御手段（メイン制御部 4 1）は、

前記制御情報（コマンド）を格納する制御情報格納手段（通常コマンド送信用バッファ、ドアコマンド送信用バッファ、操作検出コマンド送信用バッファ）と、

前記制御情報格納手段（通常コマンド送信用バッファ、ドアコマンド送信用バッファ、操作検出コマンド送信用バッファ）に格納されている制御情報（コマンド）を前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）に対して送信する制御情報送信手段と、

を含み、

前記制御情報送信手段は、前記制御情報格納手段（通常コマンド送信用バッファ、ドアコマンド送信用バッファ、操作検出コマンド送信用バッファ）に格納されている制御情報（コマンド）を予め定められた優先順にて前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）に対して送信し、

前記演出制御手段（サブ制御部 9 1）は、受信した前記制御情報（コマンド）を格納することが可能な複数の格納領域を有する演出制御情報格納手段（受信用バッファ）を含み、

前記演出実行制御手段（サブ制御部 9 1）は、前記演出制御情報格納手段（受信用バッファ）に格納された制御情報（コマンド）を格納された順番に読み出し、該読み出した制御情報（コマンド）に応じて演出を実行するための制御を行い、

前記演出制御情報格納手段（受信用バッファ）は、前記制御情報格納手段（通常コマンド送信用バッファ、ドアコマンド送信用バッファ、操作検出コマンド送信用バッファ）が有する格納領域よりも多くの格納領域を有する

ことを特徴としている。

この特徴によれば、演出制御情報格納手段は、制御情報格納手段が有する格納領域よりも多くの格納領域を有しており、例えば、開発中や出荷前に演出制御手段が正常に動作するか否かを検査するために、動作試験用の遊技制御手段を演出制御手段に接続して動作試験を行う場合において、動作試験用の遊技制御手段から制御情報を連続して送信する場合にも、一度に送信できる制御情報の数や送信間隔が、制御情報格納手段の格納領域、すな

わち通常の遊技を想定してオーバーフローしない程度の数分割り当てられた格納領域の数に応じて制限されることがなく、演出制御情報格納手段の格納領域の限界まで大量の制御情報を連続して送信することが可能となるため、動作試験の効率を効果的に高めることができる。

尚、制御情報送信手段が、前記制御情報格納手段に格納されている制御情報を予め定められた優先順にて前記演出制御手段に対して送信するとは、制御情報格納手段に複数の制御情報が格納されている場合に、これら格納された複数の制御情報を制御情報格納手段に格納された順番に送信するものであっても良いし、予め決められた優先度の異なる種類の制御情報が格納されている場合に、格納された順番ではなく、優先度の高い種類の制御情報から順に送信するものであっても良い。

【手続補正 7】

【補正対象書類名】明細書

【補正対象項目名】0013

【補正方法】変更

【補正の内容】

【0013】

本発明の手段 6に記載のロットマシンは、手段 1～5のいずれかに記載のロットマシンであって、

前記遊技制御手段（メイン制御部 41）を搭載した遊技制御基板（遊技制御基板 40）と、

ゲームの進行に関わる信号を出力する第 1 の電子部品と遊技の進行に関わる信号が入力される第 2 の電子部品とのうち少なくとも一方を含む遊技用電子部品（投入メダルセンサ 31）と、

コネクタ（基板側コネクタ 620a とケーブル側コネクタ 610a / 基板側コネクタ 621a とケーブル側コネクタ 611a / 基板側コネクタ 622g とケーブル側コネクタ 612g）同士での接続により着脱可能に前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ 31）と前記遊技制御基板（遊技制御基板 40）との間に設けられ、前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ 31）と前記遊技制御基板（遊技制御基板 40）とを電気的に接続するための配線（ケーブル 600a、601g）と、

前記配線とコネクタ（基板側コネクタ 621a とケーブル側コネクタ 611a / 基板側コネクタ 622g とケーブル側コネクタ 612g）同士で接続され、前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ 31）と前記遊技制御基板（遊技制御基板 40）との間での信号の入出力を中継する中継基板（操作部中継基板 110）と、

前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ 31）と前記遊技制御基板（遊技制御基板 40）との間における前記配線上のコネクタ同士での接続を、該コネクタ同士での接続に関わる解除規制部位を破壊しない限り、解除不能とする接続解除規制状態を形成する電子部品接続解除規制手段（コネクタ規制部材）と、

を備え、

前記電子部品接続解除規制手段は、

前記遊技制御基板（遊技制御基板 40）と前記中継基板（操作部中継基板 110）との間における前記配線（ケーブル 600a）のコネクタ（基板側コネクタ 620a とケーブル側コネクタ 610a / 基板側コネクタ 621a とケーブル側コネクタ 611a）同士での接続を解除不能とする第 1 の電子部品接続解除規制手段（コネクタ規制部材）と、

前記中継基板（操作部中継基板 110）と前記遊技用電子部品（投入メダルセンサ 31）との間における前記配線（ケーブル 601g）のコネクタ（基板側コネクタ 622g とケーブル側コネクタ 612g）同士での接続を解除不能とする第 2 の電子部品接続解除規制手段（コネクタ規制部材）と、

を含む

ことを特徴としている。

この特徴によれば、遊技制御基板と中継基板との間における配線のコネクタだけでなく

、中継基板と遊技用電子部品との間における配線のコネクタ同士での接続の解除が規制されることで、遊技用電子部品と遊技制御基板との間に設けられる配線の全てのコネクタ同士での接続の解除が規制される。これによりいずれかのコネクタを不正な打ち込み器具等のコネクタに差し替えて接続し、遊技制御基板に遊技の進行に関わる不正な信号を入出力させるといった不正行為を行うことが困難となるため、不正な打ち込み器具を使用して特典を得るための特典入手情報を容易に取得できる状態に設定したスロットマシンや、特別入賞が当選した状態に設定したスロットマシンを、例えば遊技店の営業開始時等において遊技客に提供するといった不正営業の実施等を効果的に防止できる。

また、電子部品接続解除規制手段により接続解除規制状態が形成されることで、コネクタ同士での接続を解除するためには解除規制部位を破壊しなければならず、これにより接続を解除した後に再度接続解除規制状態を形成することが極めて困難となり、かつ、手間がかかるため、上記不正行為をより効果的に抑制することができる。

尚、前記中継基板は、一の遊技用電子部品と遊技制御基板との間に１つ、または複数接続されていても良く、複数の中継基板が接続される場合において、前記電子部品接続解除規制手段は、一の中継基板と他の中継基板との間における前記配線のコネクタ同士での接続を解除不能とする第３の電子部品接続解除規制手段を備えることが好ましく、このようにすることで、遊技用電子部品と遊技制御基板との間に設けられる配線の全てのコネクタ同士での接続の解除が規制される。